

(最早到岗日期: 11月9日, 可稳定实习六个月)



个人主页

苏攀

中共预备党员 | 重庆 | 年龄: 21岁

手机号码: 13637782556 | 邮箱: supan041110@gmail.com



教育背景

河南大学 (双一流)

新闻与传播学院 | 网络与新媒体专业

2023.09 -- 至今

综合排名: 1/34, GPA: 3.67/4, 外语水平: CET-6 (533)

在校荣誉: 国家励志奖学金 (2次)、河南大学三好学生、河南大学优秀学生干部、河南大学优秀共青团员等

竞赛奖项: 国家级省级10余项, 包含: 中国大学生广告艺术节学院奖国家级铜奖、国家级优秀奖、河南省大学生短视频大赛省级一等奖、第十七届蓝桥杯视觉艺术设计赛省级二等奖等

重庆大学 (已保研)

新闻学院 | 新闻与传播

2027.09 -- 2030.06 (预计)

项目/竞赛经历

- 2026.04** 品牌活动策划项目 | 《彗星之夜——RIO强爽社交事件策划案》 领队
项目背景: 面向年轻消费群体, 围绕“情绪释放与微醺社交”设计品牌互动及传播方案。
用户调研与创意设计, 参与市场调研、竞品分析及用户画像梳理, 提炼社交需求, 参与人格测试、主题酒馆、实时告白墙等互动玩法设计; 传播规划与内容策划, 参与媒介渠道规划、传播排期及短视频、直播脚本撰写, 设计“线上测试—线下体验—用户内容传播”的参与链路。
项目成果: 协作完成包含用户洞察、互动机制与传播规划的完整策划案, 并参与搭建可访问的活动网站。
- 2026.06** 学术论坛录用 | 《神话原型的数字转译: 游戏〈崩坏: 星穹铁道〉叙事研究》 第一作者
项目背景: 以翁法罗斯篇章为对象, 研究古典神话元素在游戏剧情与叙事中的转化方式。
个人贡献: 收集游戏文本及相关神话资料, 运用文本分析法梳理神话原型、叙事内核及其游戏化呈现方式。独立完成论文撰写、图表制作及修改, 归纳“原型提取—媒介适配—数字化呈现”的转译路径。
项目成果: 论文入选2026年广东省研究生学术论坛, 并作为第一作者进行汇报。
- 2025.12** 中国大学生广告艺术节学院奖 | 国家级铜奖 核心成员
项目名称: 《宿主请注意!》HPV公益广告
项目内容: 该片将HPV病毒、疫苗拟人化, 通过病毒感染多元化场景, 用夸张、喜剧的手法揭露认知误区, 最终通过人物行动完成科普反转, 传递“趁年轻、早预防”的核心主题。
个人贡献: 主要负责创意策划、脚本撰写、导演和场记工作
- 2025.08** 中国国际数字出版博览会 志愿者领队
志愿者工作协调: 协调159名志愿者的工作调度、班车及餐食安排, 跟进现场事务。
突发事件应急处理: 对接多方解决55名同学的返校问题, 具备多人协作、任务跟进与问题处理经验。
协助开办学术论坛: 配合完成论坛组织与人员协调工作, 物料制作和安装等, 支持活动顺利开展。
- 2025.07-08** 河南广播电视台大象融媒中心 全媒体采编实习生
实习内容: 参与新闻稿件撰写、视频拍摄与剪辑, 整理采访素材并配合内容修改, 支持新闻作品制作与交付。
代表作品: 《黄一凡: 技校生逆袭成全国冠军将为国出征世界赛》《妙手仁“车”: 李军师傅的汽车“生命线”守护》等相关作品登上河南卫视等主流媒体平台。

技能能力

调研和文本分析能力: 具备Python基础, 掌握文本采集(爬虫)、分词、主题聚类、情感分析方法, 可协助开展内容研究。具备文献检索、实地采访、案例分析及报告撰写经验, 能够整理资料、归纳问题并形成结构化成果。

内容创作能力: 熟练使用PR、剪映等工具。具备短视频、广告、纪录片等视频策划、拍摄和剪辑经验, 了解视频制作流程。能够围绕传播主题组织信息、设计叙事和表达。

个人概述

游戏内容理解: 自开服起持续游玩《崩坏: 星穹铁道》, 以第一作者完成《崩坏: 星穹铁道》相关论文, 并入选学术论坛进行汇报, 具备游戏剧情解读和文化元素分析经验。

活动策划经验: 参与RIO品牌活动方案设计, 通过市场调研、竞品分析与用户画像梳理, 规划互动玩法、用户内容传播链路及宣发排期, 理解活动策划全流程。

沟通协调与执行: 本科三年担任年级长, 多次参与学校、学院活动策划和落地, 人际交往和关系维护能力较好。